Mensile - Anno VIII - N. 63

CBM 64

HIT PARADE

IN EDICOLA

CANTI e RACCONTI di Natale
L. 9.000
DA CANTARE E RACCONTARE
IN UNA SUPER CASSETTA
Canti di Natale
Bono 91 Todaro

GIOCHI DA WEEK END

I video giochi che vi vogliamo presentare questo mese sembrano essere stati concepiti apposta per il week end, quei due fantastici giorni in cui la scuola o il lavoro sono soltanto un antipatico ricordo e una oscura minaccia per il prossimo lunedì. Sulla cassetta troverete infatti una valanga di giochi scacciapensieri e avvincenti. Sulla rivista invece abbiamo concentrato le recensioni di alcuni tra i giochi più adatti a chi ha qualche ora da dedicare al suo computer. Per perdere il tempo niente è meglio infatti del biliardo, di un wargame o di un gioco di pazienza orientale.

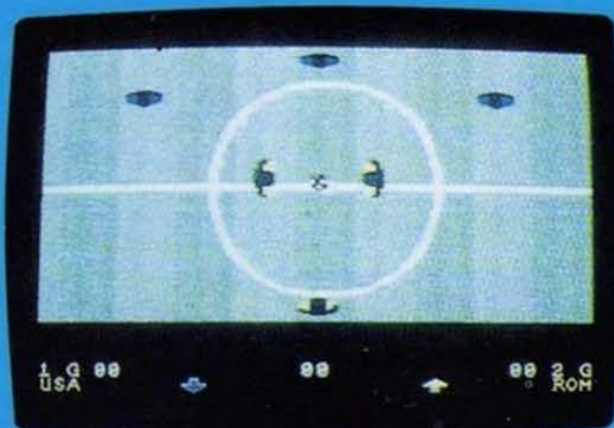
HIT PARADE N. 63 - Periodico Mensile - Gennaio 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

BOBI

La macchina del mistero si è fermata nelle rovine di un castello e la gang è uscita pronta ad esplorarle. Improvvisamente quasi tutti i membri del gruppo vengono intrappolati e un coro di voci urla «I nostri esperimenti sono quasi completati. Nessuno potrà fermarci». Sebbene impaurito, Bobi, il cane del gruppo, decide di cercare i suoi amici, ma presto si accorge di non essere solo. Fantasmi e demoni con strane forme e di varie fattezze compaiono da ogni parte e svaniscono da misteriose uscite, cercando di impedirgli la ricerca del resto del gruppo.
Riuscirai, impersonando Bobi, a percorrere la tua strada tra gli scienziati pazzi alla ricerca dei tuoi amici e a liberarli dai loro rapitori?
Forse il tuo buon fiuto ti permetterà di seguirne le tracce, ma dovrai usare i tuoi pugni per difenderti.

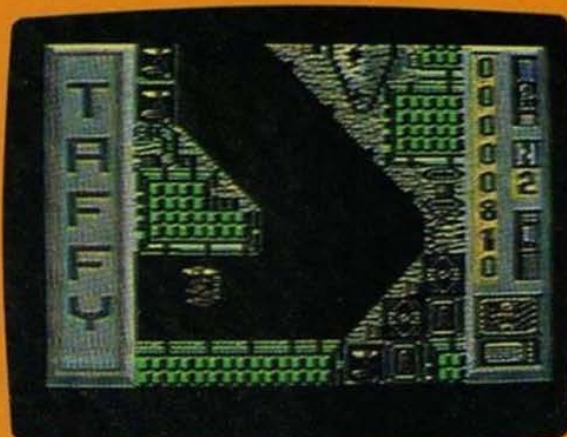
JOYSTICK PORTA 2

F5	pausa
FUOCO	inizio gioco

CAMPIONATO MONDIALE

Una sfida eccezionale al più bel gioco del mondo!
Su uno schermo bidimensionale si muovono i giocatori della vostra squadra in partite singole o persino nel campionato mondiale.
Dovete scegliere la squadra con la quale puntare alla vittoria tenendo presente che ogni formazione ha diverse caratteristiche di velocità, bravura e difesa.
Preparatevi ad affrontare le squadre più forti del mondo in un campionato veramente realistico dove esistono i calci d'angolo, i rinvii del portiere, proprio tutto come in una vera partita, dove però voi potete muovere tutti i giocatori della vostra squadra
Buon campionato mondiale!

JOYSTICK PORTA 1

SPARO	inizio partita
C =	inizio/fine pausa

TAFFY

Questa fantastica battaglia ambientata nel futuro viene combattuta tra il super robot Taffy, che voi controllate, ed una evoluta civiltà straniera. Il vostro obiettivo in questa audace missione è quello di penetrare nella base nemica e distruggere le installazioni e gli armamenti. Riuscire ad attraversare indenni i corridoi di questo intricato labirinto non è impresa facile dal momento che i sistemi di difesa della base sono estremamente efficaci. Fate attenzione agli interruttori disseminati lungo il labirinto perché azionandoli riuscirete a disattivare i raggi laser che vi sbarrano la strrada.

JOYSTICK IN PORTA 2 OPZIONALE

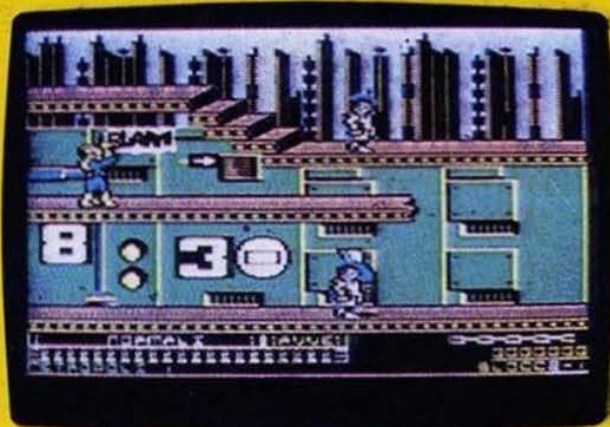
F1	tastiera/joystick
F7	inizio partita/inserire pausa
QUALSIASI	disinserire pausa
R	musica si
F	musica no
Q	avanti
W	indietro
SPAZIO	sparo
A	sinistra
S	destra

L'ARMA SACRA

Nel 2086 la Terra fu distrutta da una guera nucleare. Dopo alcuni secoli su di essa riprese la vita ed emerse una razza rinnovata e fortificata. Purtroppo un giorno arrivò dal cielo un'invasione aliena: l'attacco fu crudele e micidiale. Ben presto gli invasori sottomisero l'intera popolazione e cominciarono a regnare sulla Terra dalla loro fortezza all'interno del vulcano. Tu sei Aron, l'ultima speranza dell'umanità contro i tiranni. Devi sfidare gli orrori della foresta incantata per trovare la sacra armatura, scoprire le magie che essa possiede ed infine distruggere la fortezza dei tiranni. Ricorda che l'armatura rende invulnerabile chi la indossa e dà una micidiale potenza di attacco: tuttavia per renderla efficace dovrai recuperare vari pezzi come celle energetiche, mine, repulsore di particelle negative, raggio pulsante, anti-gravità, tuta antiradiazioni.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita
SU	salto in alto
GIU'	raccolta oggetti
MOTO+	
SPARO	salto laterale
FERMO+	
SPARO	lancio pietra
Q	fine partita

SHARK

La città di Mega 1 vive ad un passo dalla completa anarchia e le autorità cittadine hanno deciso di istituire un corpo di polizia i cui membri siano in grado di risolvere i crimini insoluti catturando i malviventi che si celano nei giganteschi blocchi di appartamenti dove vivono milioni di innocenti cittadini. Tu sei stato scelto come uno dei membri e dovrai portare a termine la tua missione usando la tua decisività, le tue possibilità fisiche e soprattutto dovrai fare attenzione a non colpire degli innocenti, anche se alcune volte sarà inevitabile. Ricorda che tu sei la legge e che purtroppo il tempo ti è ostile.
Sul monitor della tua motocicletta appariranno dei messaggi utili alla tua missione e ricorda che potrai scendere dal tuo mezzo quando sarai vicino ad un criminale. Usando i tasti da 1 a 6 potrai scegliere differenti tipi di proiettili e la centrale radio ti indicherà il tipo di atteggiamento da usare contro il criminale che stai inseguendo. Potrai modificarla usando lo shift di sinistra (grido di fermarsi), quello di destra (proiettili a salve) o lo spazio (proiettili reali).
Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
F1	pausa
F7	informazione
F3	fine missione

QUADRI

Abilità e prontezza di riflessi sono le doti necessarie per portare a termine questo gioco. In ogni schermata vi vengono proposti due quadri e voi nel più breve tempo possibile dovete riuscire a spostare i mattoncini che compongono il quadro sinistro in modo che formino la stessa immagine del quadro destro. Terminato uno schema, il gioco prosegue più veloce e difficile, pertanto se volete fare un po' di pratica potete inizialmente selezionare il tempo infinito.
Buon divertimento!

JOYSTICK IN PORTA 2

C=	schermate successive
1..7	cambio musica
SPARO	inizio partita
SPARO + DIREZIONE	spostamento mattoncino

RAID

Sei stato mandato in un lontano angolo della galassia per affrontare tre prove molto impegnative. Nella prima dovrai mostrare i tuoi riflessi e le tue doti di pilota manovrando la tua astronave in volo attraverso un campo di mine spaziali.
Nella seconda dovrai attraversare la "valle della morte"; solo con coraggio ed intelligenza potrai superare incolume questa prova.
Per completare queste due fasi dovrai uccidere tutti gli alieni e distruggere le navi ed i laser indicati in basso a destra (! indica un numero maggiore di 9). La determinazione e la scaltrezza saranno le tue armi migliori durante la ricerca delle "orbite" che ti permetteranno di cambiare astronave!

JOYSTICK IN PORTA 2 OPZIONALE

SPARO o SPAZIO	inizio partita
;	su
/	giù
S	sinistra
C	destra
SPAZIO	sparo
RETURN	per lasciare carico su omino
A	bomba spaziale
GIU'+SPARO	bombe a terra
RESTORE	fine partita

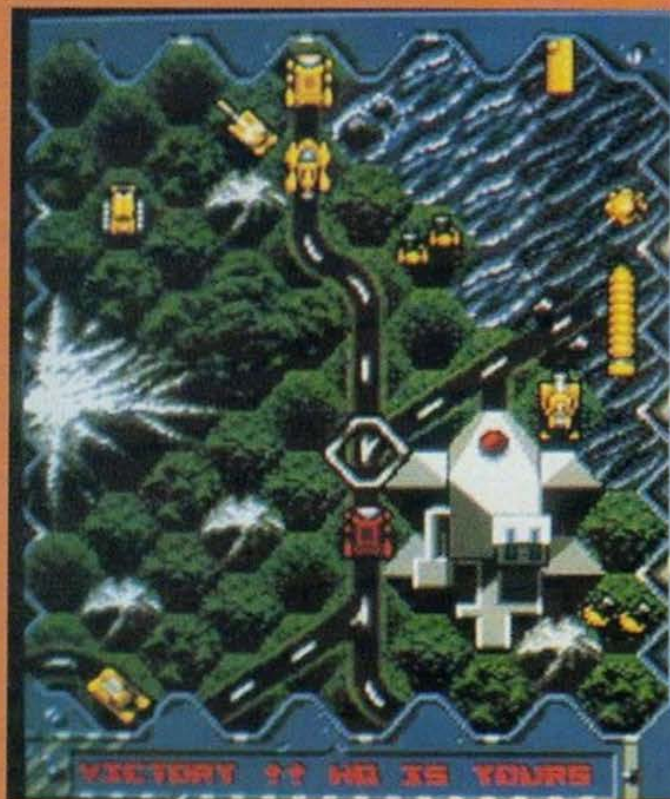
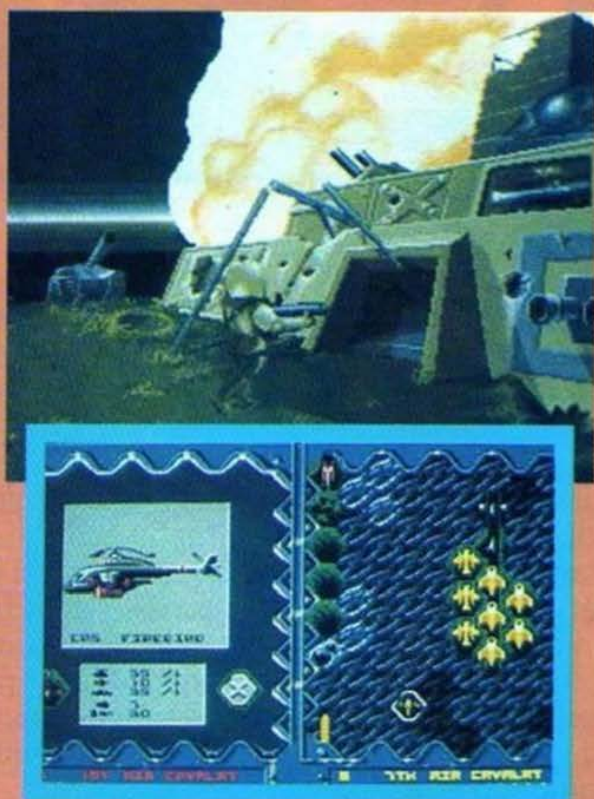
BOWLING

Finalmente la lunga e scorrevole pista da bowling è stata perfettamente riprodotta sulla tua televisione! Ogni tiro va preparato con cura: posizionati sulla corsia, prendi la mira e lancia la boccia con decisione verso i birilli dandole anche l'effetto. Per prendere la mira devi tenere lo sparo premuto e lasciarlo solo quando la freccia che indica la direzione di lancio è posizionata nel punto desiderato. Fatto ciò puoi effettuare il lancio cercando di imprimere il giusto effetto e soprattutto di rimanere in piedi! E' proprio come nella realtà, e puoi giocare da solo per battere il tuo record, oppure sfidare gli amici in un indimenticabile incontro all'ultimo strike.

JOYSTICK IN PORTA 1,(2) NECESSARIO

SPARO	inizio partita quando posizionati su birilli
F1+F3	fine partita

BATTLE ISLE

I giochi di guerra non hanno vita facile sul computer: i titoli sono innumerevoli, però in gran parte di essi la precisione storica prevarica sul divertimento. Ovviamente è molto comodo avere un processore veloce che spulcia le migliaia di manuali e di regolamenti che di solito ingombrano le scrivanie ed ottenebrano il cervello, ma fino ad oggi un gioco di guerra bello, veloce e divertente sul modello di quelli da tavolo non esisteva: **Battle Isles** si propone di colmare questa lacuna. I migliori giochi di guerra erano fino ad ora dedicati a Waterloo o ad Austerlitz; ed erano grandiose ricostruzioni storiche belle ma impersonali.
Fedele alla tradizione e alla formula dei giochi da tavolo ma arricchito dalle potenzialità del computer, **Battle Isles** invece cambia approccio, e dalla dimensione dei reggimenti passa a quella delle piccole unità in cui ciascuno può diventare un eroe. Questo approccio conferisce inoltre al gioco un'appassionante e immediata dimensione tattica in cui ci si deve immediatamente preoccupare delle conseguenze delle proprie azioni.
Battles Isles si disputa su una mappa formata di esagoni (cioè la classica unità territoriale dei giochi di guerra) e i combattenti sono piccole squadre di carri armati, aerei e truppe. Ciascun veicolo o squadra ha la propria dotazione di punti movimento e non

può spostarsi per più di un certo numero d'esagoni per gioco. La sequenza è rigorosa e limita le azioni possibili: per esempio, una squadra non può dare inizio al combattimento in un gioco in cui si trova in movimento. La tattica dipende quindi tanto dall'osservanza della sequenza che dalle capacità di ogni singolo gruppo.
Ciò che distingue **Battle Isles** dalla maggior parte dei videogiochi di guerra sono i comandi via joystick e l'uso accorto delle unità combattenti. Il sistema di controllo via joystick è semplice e non richiede interi libri di regole: basta portare il cursore sull'esagono desiderato e premere il pulsante e spingere a destra o a sinistra la manopola con il pulsante premuto per ottenere varie informazioni. In questo modo, il giocatore è libero di concentrarsi sulla tattica.
Il bello del gioco sta nelle unità in campo, che sono dotate di veicoli e di armi futuristiche ma non irrealistici e che combattono alla

fine di ciascun gioco: quando siete in movimento il nemico attacca, quando il nemico è in movimento attaccate voi - un po' come nel "fuoco difensivo" tipico dei giochi da tavolo della Avalon Hill.

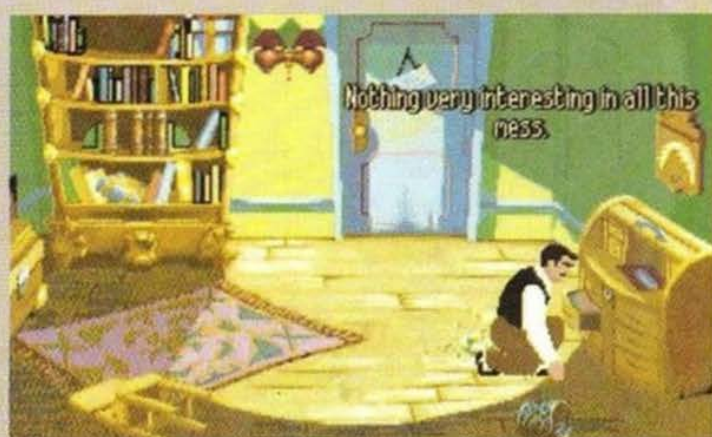
Man mano però che un'unità combatte i suoi componenti diventano veterani, e quando il loro numero cala al minimo possono ritornare alla base per riequipaggiarsi, e quando poi si raggruppano conservano le proprie capacità. Dato che nuove armi e antica espe-rienza sono evidentemente desiderabili per qualsiasi generale, questa opzione conferisce una nuova dimensione alle battaglie poiché si è obbligati a ritirare delle truppe dalla prima linea mentre la battaglia infuria: il classico dissidio tra una perdita immediata e un guadagno futuro.

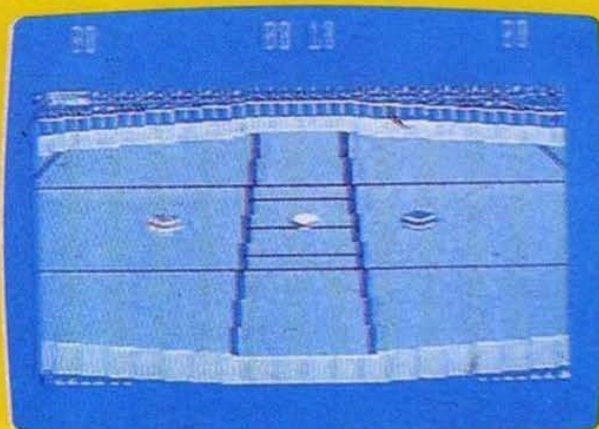
Inaspettatamente, **Battle Isles** è un gioco di guerra realizzato con una grafica da gioco da sala: non avrà forse ottantasei strati di parallasse, però non è come quei giochi di guerra in cui le truppe sono poco più che icone. Alcuni puristi della strategia potranno forse diffidare di un gioco di guerra troppo bello, però gli elementi tattici ci sono tutti: è solo che la grafica è finalmente degna di una macchina a 16 bit.

Cruise for a Corpse

Non c'è dubbio che il giallo d'epoca sia un genere di successo: basti pensare a quanti film e telefilm sono stati tratti dalle opere di Agatha Christie. La Delphine e la US Gold si sono oggi alleate per dare a tutti la possibilità di vivere un giallo ambientato negli anni Venti. In **Cruise for a Corpse**, il detective Raoul Dusentier (una specie di Hercule Poirot) riceve un telegramma con cui il ricco uomo d'affari Niklos Karaboudjan lo invita ad essere suo ospite per una crociera sul suo magnifico panfilo, il **Karaboudjan III.** Dusentier pregusta una meritata vacanza, ma non appena è salito a bordo il maggiordomo, Hector, gli annuncia che Karaboudjan è stato ucciso. Dusentier segue Hector nello studio e trova Karaboudjan riverso con un coltello nella schiena, ma subito dopo un misterioso personaggio tramortisce lui e il maggiordomo. Quando il giorno dopo Dusentier riprende i sensi, il cadavere è sparito! Ora toccherà a voi, nei panni del detective, di interrogare gli ospiti e di setacciare la nave in cerca di indizi.

Inizialmente la Delphine intendeva costruire il gioco sulla base del sistema Cinematique già usato per **Operation Stealth**, ma ben presto si è dovuta accorgere che non sarebbe stato

sufficiente e che occorreva progettare un nuovo "motore": è per questo che ci è voluto tanto per realizzare **Cruise for a Corpse.** L'intero sistema è stato cambiato, introducendo sia un nuovo sistema grafico che una diversa interfaccia-giocatore. La grafica è una singolare combinazione di immagini bitmappate, di sprite e di poligoni. Gli sforzi principali sono costituiti da immagini bitmappate a colori, e ad essi sono sovrapposti i personaggi e gli sprite degli oggetti in primo piano. I personaggi principali (come Raoul Dusentier stesso) sono composti di poligoni, il che ne permette un'animazione realistica e li rende in grado di entrare e di uscire dallo schermo senza apparire squadrati. Gli effetti realizzati con questo nuovo sistema sono decisamente incredibili! Anche l'interfaccia-utente è stata migliorata. Spostando il cursore sullo schermo si possono selezionare gli oggetti desiderati, e il cursore cambia forma per informare il giocatore che c'è un oggetto o un personaggio con cui può interagire. Cliccando un oggetto appare un menù di comandi sul quale si sceglie l'opzione desiderata, che si tradurrà poi in azione. Gran parte dell'azione consiste negli interrogatori degli ospiti a bordo. Cliccando un personaggio e selezionando l'opzione SPEAK sul menù si passa a un'altra sezione in cui apparite voi, la persona che desiderate interrogare e una lista d'argomenti di cui desiderate parlare. La prima schermata è una lista di personaggi, e cliccando un nome si ottengono informazioni sulla persona in questione. C'è un solo inconveniente: potete fare delle domande solo sulle persone che avete già conosciuto. Facendo delle domande a un dato personaggio potrete apprendere cose nuove su un altro personaggio, quindi interrogate quante più persone potete e confrontate le loro risposte. C'è inoltre una sezione di domande varie che vi permette di informarvi sugli oggetti e sulle situazioni in cui vi imbattete, il che vi potrà dare nuove informazioni sui personaggi. Tutto ciò può

sembrare complesso, ma in realtà i menù sono semplici e comprensibili.
Malgrado la varietà di opzioni, gli interrogatori sono sempre facili e si ottengono montagne d'informazioni. Dopo mesi di attesa, si può dire che il nuovo sistema concepito dalla Delphine è un successo assoluto. Le capacità grafiche del nuovo motore risultano immediatamente apparenti: dalla sequenza cinematica introduttiva ai dettagli degli sfondi e dei personaggi, la qualità è incredibile. Il sistema a poligoni adottato per i movimenti di Raoul funziona alla perfezione e gli consente di muoversi realisticamente sullo schermo in tre dimensioni.
Le altre avventure grafiche di questo tipo presentano il problema che quando un personaggio entra o esce dallo schermo le immagini bitmappate danno origine a una pixellizazione tremenda oppure il personaggio cambia dimensioni quando passa dietro un oggetto. Nulla di tutto ciò in **Cruise for a Corpse**: dato che il protagonista è formato di poligoni, può uscire dallo schermo oppure muoversi verso il fondo senza apparire squadrato come un pupazzo di Lego. Anche il nuovo sistema di controllo è eccellente: invece di essere obbligati a scrollare tra un sacco di opzioni per trovare quelle che effettivamente servono in un dato momento, vengono forniti solo i comandi effettivamente necessari a quella situazione. In questo modo, ci si risparmiano tempo e frustrazioni.
Ciò non significa però che il gioco sia semplicistico: le opzioni operative spesso determinano una catena d'eventi di complessità inaspettata, e quindi non solo c'è ampia opportunità di usare la materia grigia, ma la vicenda si snoda come un film giallo. "L'intreccio s'infittisce!" sarete costretti ad esclamare. La Delphine ce l'ha messa tutta per creare un'atmosfera d'epoca, ma anche chi non ama il giallo all'Agatha Christie si troverà intrigato e appassionato da questo gioco.

DISK BALL

Molti secoli fa su una colonia penale di minatori di Byton fu creato un gioco nel quale due uomini, uno contro l'altro, dovevano colpire con 2 blocchi di gas metano solidificato un disco di ghiaccio per farlo entrare nelle porte avversarie.
Il gioco era molto duro perché i blocchi di metano se colpivano accidentalmente un uomo facevano molto male.
Ora il gioco moderno è più sofisticato e per partecipare alle competizioni non è necessario il coraggio, ma soltanto riflessi pronti e abilità atletica e dei monitor collegati a ciascun giocatore danno l'indicazione di eventuali danni fisici.
Alcune visioni semplificate di questo gioco vengono giocate da ragazzi su laghetti ghiacciati e campi di pattinaggio. Potrete scegliere se giocare contro il computer, penalizzandolo se vorrete o contro un amico, la durata di ogni quarto e il tempo a disposizione a ciascun giocatore per effettuare il tiro.

JOYSTICK PORTA 1/2

G	opzioni	
F	pausa on/off	
RUN/STOP	reset	
SPAZIO	inizio gioco	
TASTIERA:	giocatore 1 -	giocatore 2
ALTO	Q	_
SINISTRA	Z	.
DESTRA	X	/
BASSO	A	;
FUOCO	SHIFT sin.	SHIFT des.

FANTASMI

In questo gioco impersoni un guerriero senza macchia né paura alle prese con un arduo compito: recuperare la sfera aurea per salvare la vita alla bella principessa Leila.
Dovrai avventurarti nella paurosa Foresta Nera infestata da ogni sorta di malefici: fantasmi, scheletri, lupi mannari e vampiri.
Tuttavia non perderti d'animo: durante il tuo cammino troverai parecchi essere ostili, ma anche spade, scudi, mazze da utilizzare abilmente per sconfiggere i nemici.
Ricordati che avrai a tua disposizione solo un certo numero di vite e soprattutto un tempo limitato che ti sembrerà assolutamente insufficiente. Riuscirai anche questa volta a portare a termine la tua difficile impresa?

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
H	inizio pausa
S	fine pausa
F1	fine partita

BOXE

Il quadrato è illuminato, nella penombra di bordo ring la folla incita i pugili. I giudici sono imparziali e tu devi accumulare punti con i pugni ed i knock out: se riesci a mettere 3 volte K.O. il tuo avversario nella stessa ripresa hai vinto! Mantieni le distanze dallo sfidante e studialo bene perché in questa prova di forza e di abilità non puoi permetterti nessuna sorpresa. Puoi scegliere se misurarti con un altro giocatore o con il computer e addirittura puoi anche provare a fare una partita con i pugili invisibili. In quest'ultimo caso potrai vedere te stesso ed il tuo avversario solo in caso di collutazione.

JOYSTICK PORTA 1 (2) NECESSARIO

JOY SU GIU' per scelta opzioni

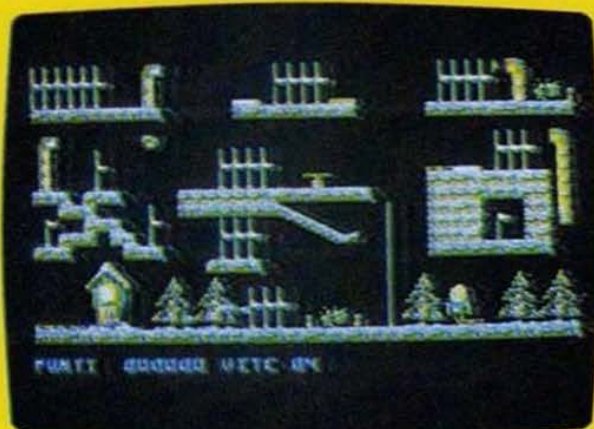
SPARO per confermare opzioni

RAID MORTALE

Devi penetrare in territorio nemico a bordo di una navicella spaziale armata di missili aria-aria. E' una missione praticamente suicida dal momento che il percorso è costellato di pericoli: missili terra-aria che si levano al tuo passaggio e micidiali razzi teleguidati che vengono lanciati contro di te non appena superi una certa altezza con la tua astronave. Come se non bastasse devi colpire alcuni bersagli per disattivare i raggi laser che ti sbarrano la strada e riuscire a portare a termine ogni livello entro un tempo limite indicato dalla quantità di carburante.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

RESTORE fine partita

GOLD FEVER

Spinti da una inesauribile sete di ricchezza, alla fine dell'ottocento, moltissimi cercatori si sono spinti all'invasione dei monti di Klondike per trovarvi pepite d'oro e altri preziosi minerali. Poiché il territorio era liberamente disponibile ciascuno di essi doveva indicare i limiti di proprietà della sua concessione delimitandola con bandierine. Quando Toby scoprì la più ricca delle valli subito si accinse a questo compito. Ma Kee, l'aquila reale, ben decisa a salvaguardare il suo territorio pensò bene di scacciare quel rumoroso straniero. Aiuta il povero cercatore a delimitare la sua proprietà senza finire tra gli artigli del pericoloso volatile.

JOYSTICK PORTA 1

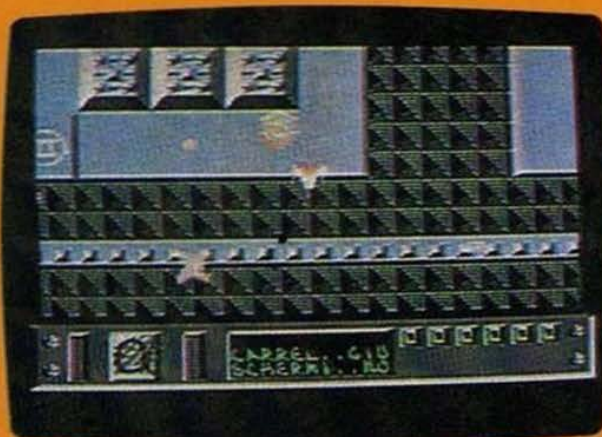
F7	inizio gioco
F1	pausa on/off

IPER NAVETTA

Una nuova minaccia è apparsa all'orizzonte del nostro sistema solare: è vostro dovere respingere l'attacco portato da misteriosi alieni provenienti da una lontana galassia.
Salite a bordo dell'iper navetta costruita in tempo di pace e dotata di un potenziale bellico smisurato proprio per far fronte a minacce provenienti dall'esterno. Cercate di respingere ben sei ondate di rapaci invasori, manovrate rapidamente per evitare i loro missili, rispondete al fuoco nemico ed attivate lo schermo protettivo per non essere coinvolti in scontri mortali.
Se riuscirete a sopravvivere a tutto questo dovrete affrontare la poderosa ammiraglia e superare nel contempo la strenua difsa degli alieni di appoggio nemici.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
RUN/STOP	inizio/fine pausa
JOYSTICK GIÙ	schermo protettivo
SPAZIO	schermate successive

XIFIRRIS

Siete Xifirris, eroe della confederazione interplanetaria, e siete stato inviato dal comando federale su un pianeta artificiale popolato da alieni che si preparano ad invadere la Terra. Questo strano pianeta è suddiviso in 5 zone (alfa, beta, gamma, delta, epsilon) controllate interamente da un'unità centrale computerizzata. Il vostro scopo è distruggere questa unità dopo aver rintracciato e liberato 4 tra i più esperti astronauti della federazione. Uccidete alcuni scienziati nemici per ottenere delle passwords o drogateli per carpire loro informazioni. Sia le passwords inserite nel computer che le informazioni vi consentiranno di proseguire nella vostra missione. Fate attenzione perché dietro ad ogni angolo si nasconde un pericolo mortale: alieni in grado di danneggiare la vostra nave e addirittura buchi neri!

JOYSTICK PORTA 1 OPZIONALE

SPARO	inizio partita
SPAZIO	carrello su/giù
F7	scudi protettivi si/no
RETURN	visualizza tessere e passwords
SPARO	per decollare/per uscire dalla nave

PERCORSO SOSPESO

Lo scopo del gioco è guidare una palla attraverso ben 21 percorsi nel minor tempo possibile. Ovviamente l'impresa non è affatto semplice in quanto ogni tracciato è costellato da numerosi ostacoli da evitare o saltare e deve essere completato entro un certo tempo limite. I vari percorsi sono costituiti da mattonelle che hanno diversi effetti a seconda del colore: blu=fa saltare; viola=causa un rimbalzo; azzurra=inverte i controlli; verde=aumenta la velocità; rossa=diminuisce la velocità; bianca=causa l'ipervelocità in modo gioco fa saltare negli altri casi.

È interessante notare che ci sono 5 diversi modi di giocare. GIOCO PER 1 GIOCATORE: si hanno a disposizione 7 salti per ogni percorso che deve essere portato a termine entro un tempo limite. GIOCO PER 2 GIOCATORI: come il precedente ma con due giocatori simultaneamente. PRATICA: per fare pratica su qualsiasi percorso entro un tempo limite di 99 sec. SFIDA TRA 1 GIOCATORE E IL COMPUTER: come gioco per due giocatori. SFIDA TRA 2 GIOCATORI: come gioco tra due giocatori, con la possibilità di scegliere i 3 percorsi su cui cimentarsi in un tempo limite di 99 secondi.

JOYSTICK IN PORTA 1,2 NECESSARIO

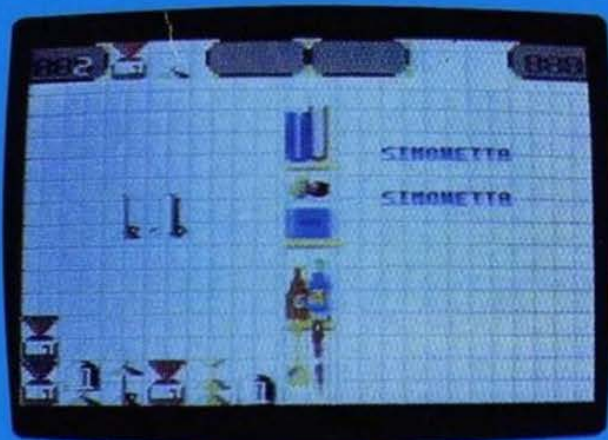
SPARO o SPAZIO	inizio partita/salto
RESTORE	fine partita
CTRL	sinistra
2	destra
1	aumenta velocità
FRECCIA SINISTRA	diminuisce velocità

UP'N' DOWN

A compimento del quinto ciclo di rivoluzione attorno a Sirius, si è completata la maturazione dei Solker, le preziose piante da cui si estrae l'inestimabile maco, una preziosa spezia con un alto valore in tutta la Galassia. Ma l'addetto alla raccolta non è poi così contento; egli sa bene che la vasta serra può diventare un incubo. Sostenuto da maneggevoli raggi direzionali egli dovrà raccogliere i teneri fiori, guardandosi bene dai mille pericoli nascosti tra il fogliame. Come prezioso aiuto potrete rilasciare il teletrasportatore che nel malaugurato caso di una fine prematura, vi permetterà di ripartire dal punto dove vi trovate

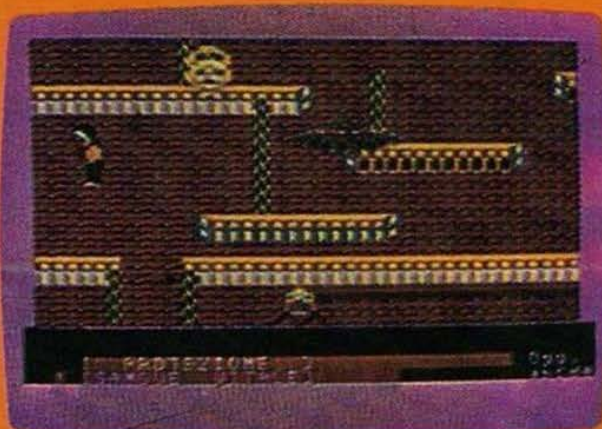
JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
T	teletrasportatore su/giù

SIMONETTA

Aiutate Simonetta a mettere a posto tutti gli oggetti della cucina prima che torni la mamma. Questi cadono a due a due e la poverina deve riuscire ad impilare ben cinque oggetti dello stesso tipo per poterli mettere via e non vedere così il disordine aumentare a dismisura. Fate del vostro meglio per aiutare Simonetta nella sua impresa e ricordatevi che ogni tanto, quando le cose si mettono male, avrete la possibilità di scegliere un tipo di oggetto da mettere via anche se non è ancora impilato. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita e inversione oggetti
JOYSTICK GIÙ	caduta rapida oggetti

GRAN CIAMBELLANO

Sei il valoroso Artù e devi penetrare nella corte del gran ciambellano per distruggerlo. Per riuscire nell'impresa dovrai dapprima arrampicarti sulla scogliera fino a trovare un passaggio segreto che ti farà entrare direttamente nella corte. A questo punto dovrai vedertela con vampiri e guardie che tenteranno di portarti via sangue vitale: potrai difenderti con la spada o attivando lo schermo di protezione. Dovrai anche percorrere intricati labirinti per trovare una porta attraverso la quale accedere alla stazione di ricerca. Qui dovrai cercare di racogliere 5 oggetti (acqua, sabbia, cemento, mattoni, cazzuola) contenuti ognuno in una specie di scatola. Fortunatamente nelle varie stanze del labirinto potrai anche trovare alcuni oggetti speciali che ti riforniranno di sangue vitale! Come ultima fatica dovrai murare alcuni scheletri colpendoli ripetutamente con la spada. In questo modo sconfiggerai il gran ciambellano che verrà murato per nuocere più a nessuno.

JOYSTICK IN PORTA 2 OPZIONALE

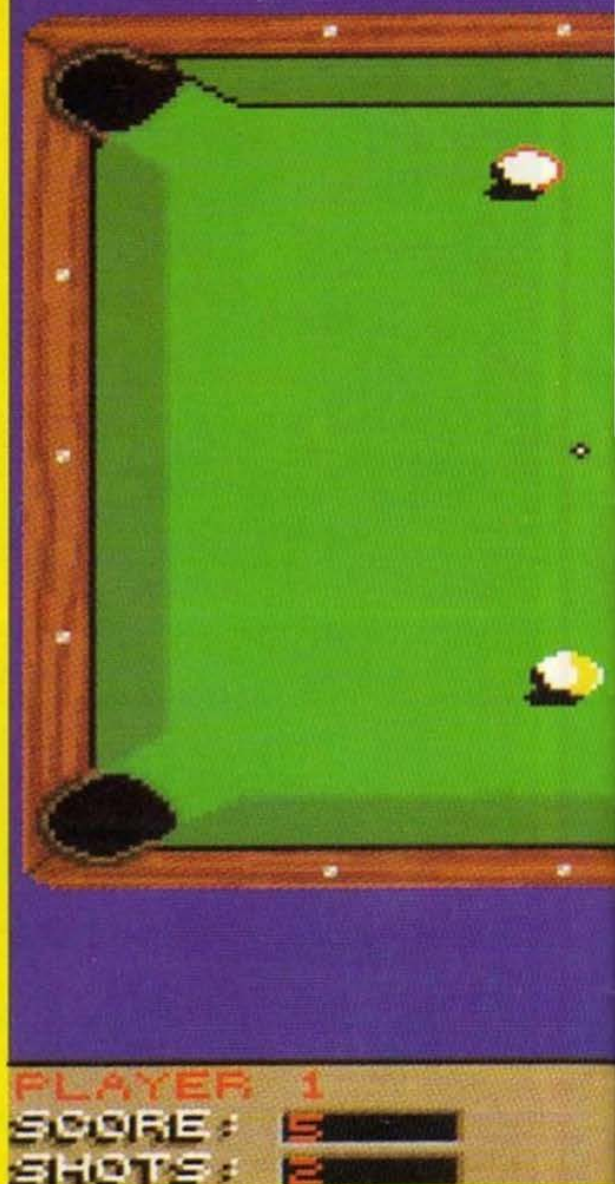
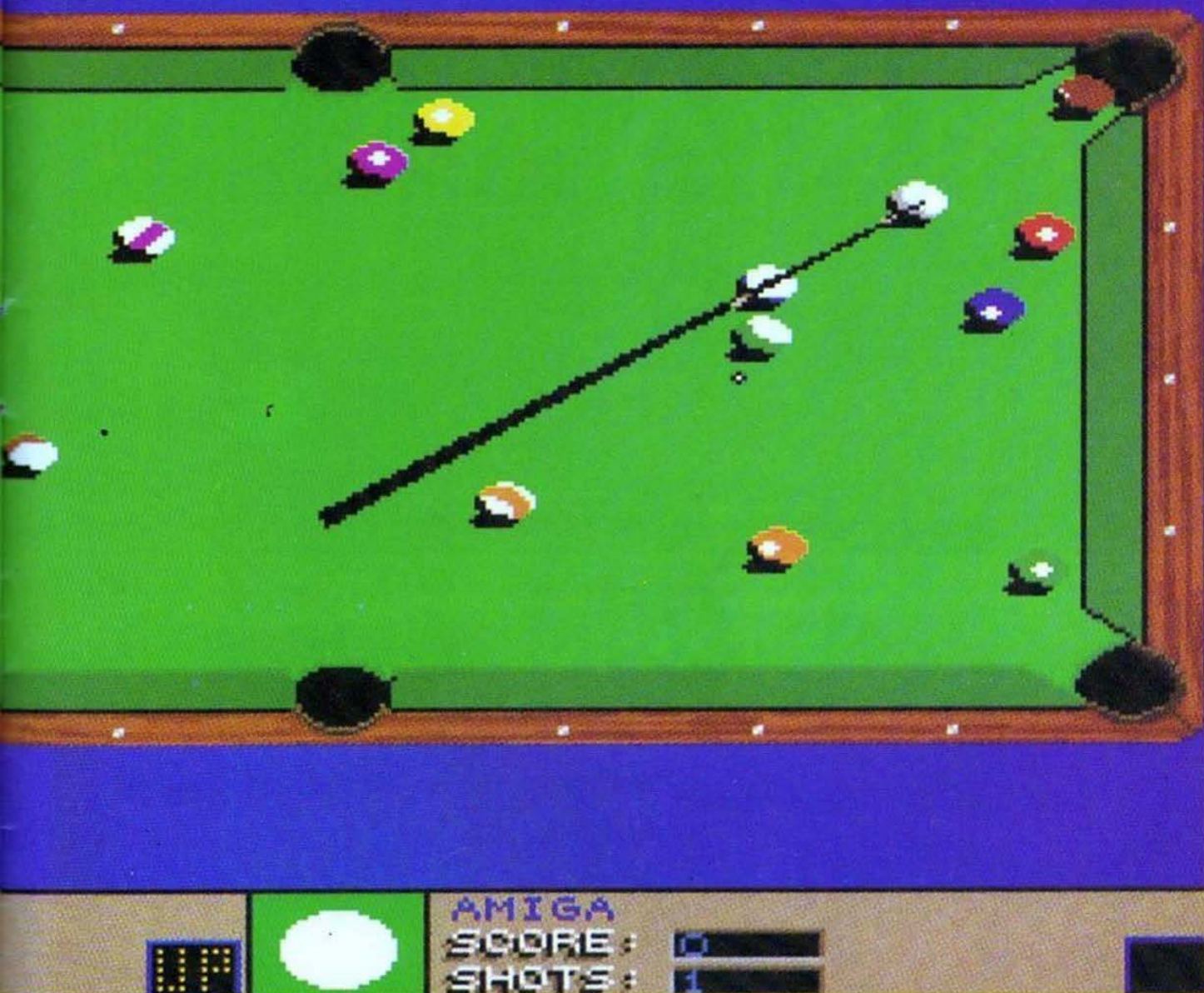
SPAZIO	inizio partita
RESTORE	fine partita
F1	livello difficoltà/suggerimenti durante gioco
E 3 A	su
D T 5	giù
J O 9	sinistra
L @+	destra
SPAZIO+DIR	per manovrare spada

ULTIMO BALUARDO

Indossate i panni del cadetto spaziale: il comando delle Forze Spaziali Interstellari è stato distrutto, ed il malvagio impero Klingoniano, vostro nemico, ha sferrato un imponente attacco globale. Siete voi ormai l'ultima speranza del pianeta Terra: il vostro compito è respingere l'invasione uccidendo quanti più alieni possibile. Impegnerete battaglie con successive ondate di creature ostili che cambieranno sia nella forma che nella strategia di attacco, potendo ad esempio venire sia dall'alto che dal basso, variare traiettoria, ecc. Agite velocemente prima che sia troppo tardi: il destino della Terra è nelle vostre mani!

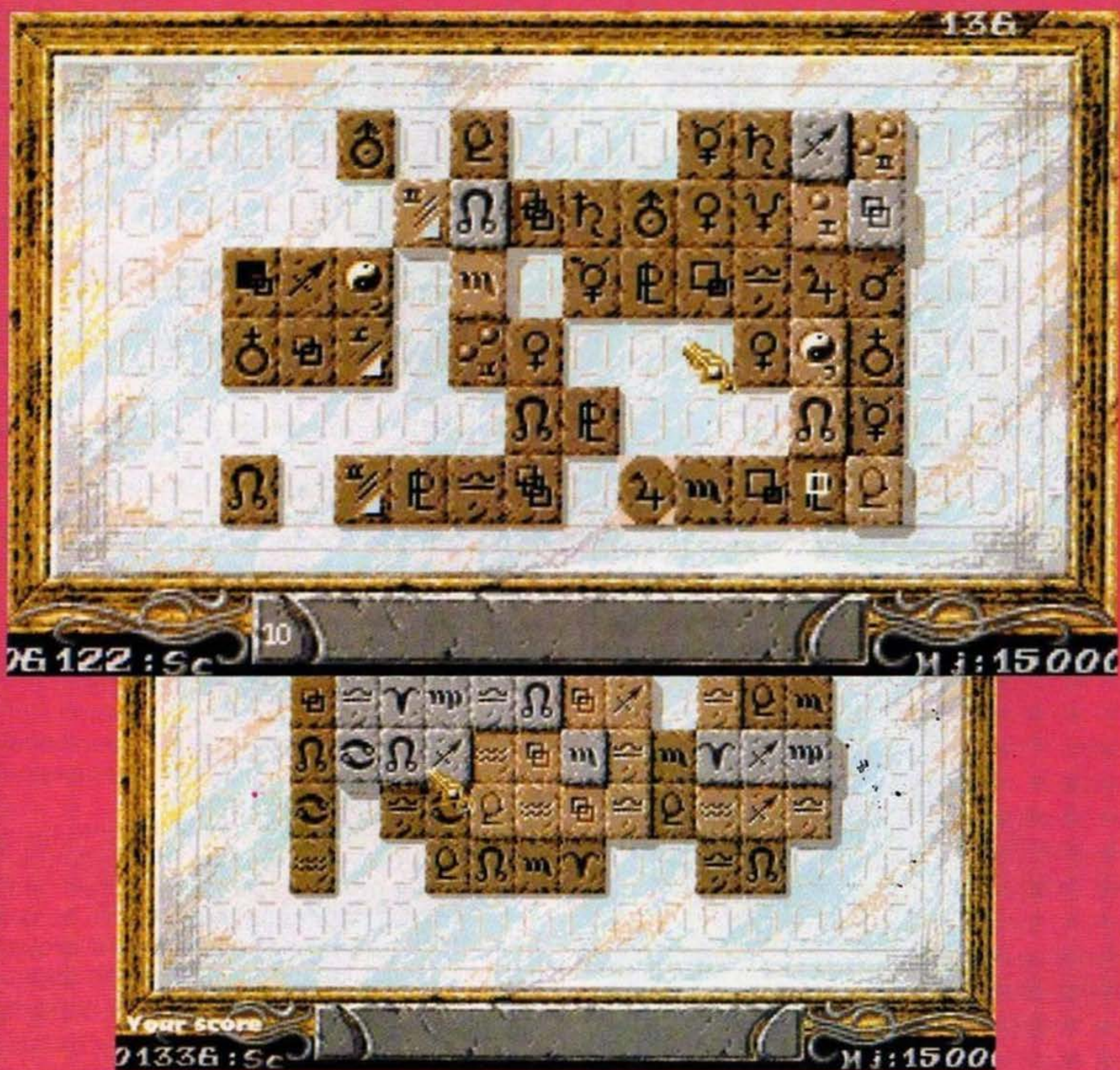
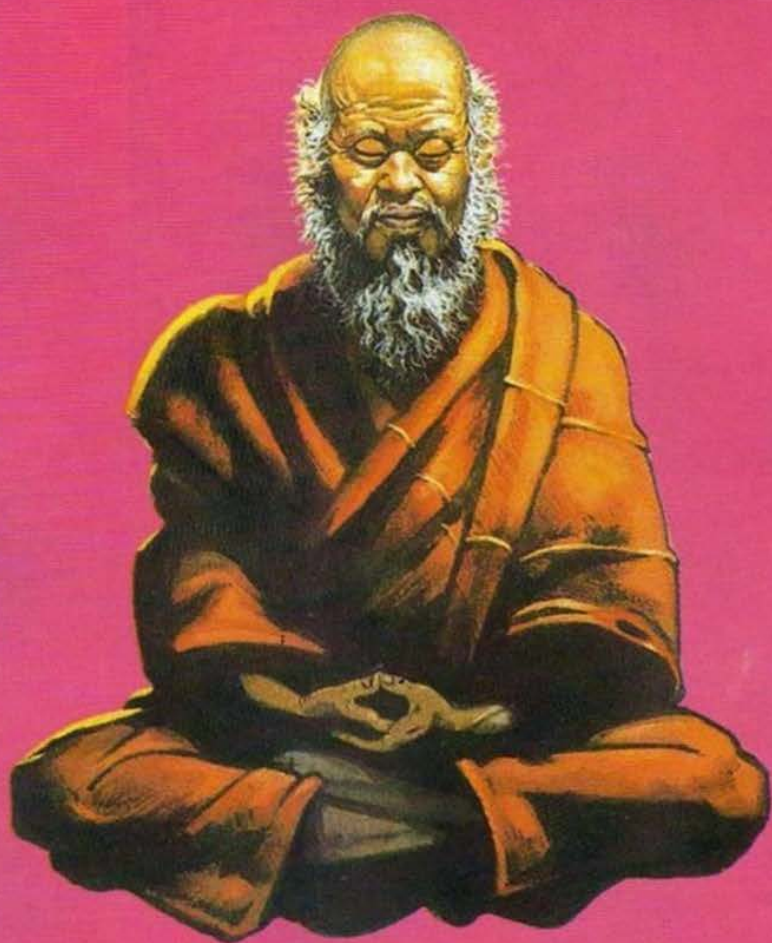
JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita/disinserire
F1	inserire pausa
STOP	fine partita

Fast Eddie's Pool and Billiards

Fast Eddie's offre ben quattordici giochi diversi su un solo dischetto – e in più anche un bonus, **Missile Command**! Tutti i giochi sono inquadrati dall'alto e si comincia posizionando la stecca dietro la palla bianca. La potenza del tiro è decisa da un mirino pulsante sovrapposto alla palla, e il posizionamento dello stesso mirino (in fondo alla palla, o alla sinistra o alla destra di essa) serve ad imprimerle l'effetto. La prima piacevole sorpresa sta nel fatto che le palle rotolano invece di scivolare, e la loro animazione è eccellente. La seconda sorpresa è un po' meno piacevole: scoprirete ben presto che anche i tiri più precisi possono deviare, e non per colpa vostra. A prima vista, le palle rotolano e rimbalzano come si deve, ma in realtà non è così: l'imprecisione del programma non è tale da rendere il gioco del tutto inservibile, però è una spada di Damocle che rende meno appassionante anche la gara più accesa. Terza sorpresa, anche questa poco piacevole: pur concedendo che **Fast Eddie's** è americano e quindi osserva regole americane, il guaio è che spesso il computer sembra osservare regole tutte proprie, erratiche e insondabili, per cui il giocatore si trova spesso interdetto di fronte al suo comportamento. Difficile dire se **Fast Eddie's** sia solo capriccioso oppure irreparabilmente difettoso: in fin dei conti, anche la serie **Kick Off** era piena di difetti, ma questo non le impediva di porsi tra i migliori videogiochi mai visti. Malgrado tutto, **Fast Eddie's** offre una tale varietà di giochi ed è così valido dal punto di vista della grafica e degli effetti sonori da farsi perdonare ogni imperfezione.

SARAKON

Il mah-jong è uno di quei giochi orientali che tutti conoscono ma che quasi nessuno sa davvero giocare (a parte naturalmente un miliardo di cinesi). Lo shangai è una speciedi mah-jong, e **Sarakon** è essenzialmente una versione sul tema dello shangai. Il concetto è semplice. Ci sono decine di tessere (ciascuna delle quali reca un piccolo simbolo) ammonticchiate su un tavolo da gioco a riquadri. Tocca a voi formare delle coppie e toglierle dal tavolo fino a lasciarlo vuoto, ma c'è una regola che rende la cosa difficile e interessante: le coppie devono essere formate da tessere già vicine l'una all'altra oppure da tessere che possano essere collegate con una linea retta contenente non più di due angoli retti. La cosa può sembrare complicata, ma basta giocare un po' per appropriarsene. I livelli di difficoltà sono due: in quello più facile si possono accoppiare anche le tessere che stanno a livelli diversi del tavolo, in quello più difficile invece no. Detto questo, occorre ammettere che entrambi i livelli sono difficili, e che il limite di tempo concesso li rende ancor più difficili. Conoscerete il panico e la frustrazione quando tenterete di liberare il tavolo prima che scada il tempo, ma è proprio questo che fa di un gioco che avrebbe altrimenti potuto essere banale un gioco che richiede riflessi veloci e prontezza con il mouse.
Ogni livello ha una diversa disposizione iniziale delle tessere, disposizione che as-

sume schemi sempre nuovi ad ogni partita. Per rompere lo stress ci sono anche degli schermi bonus in cui per fare punteggio basta cliccare quante più coppie possibile grazie anche a dei jolly. Ci sono poi delle tessere che lampeggiano e che vi danno dei punti extra se riuscite a cliccarle entro il limite di tempo. Come nei livelli normali, più lontane sono le tessere da accoppiare, più punti si vincono. Purtroppo i limiti di tempo - sia nei livelli normali che in quelli bonus - diventano sempre più febbrili, quindi è praticamente impossibile vincere tutti i quaranta livelli. E' proprio questo il problema del gioco: diventa troppo difficile in troppo poco tempo. Quindi si gioca non solo per passione, ma anche per ostinazione.

In ogni caso, **Sarakon** è ottimamente programmato, con delle tessere ben dettagliate e qualche misterioso tocco orientale qua e là. Semplice, come oggi raramente accade, è anche veloce, scorrevole e a prova d'idiozia. Il suo solo problema è che non è molto vario, e che ne esistono delle varianti di dominio pubblico.

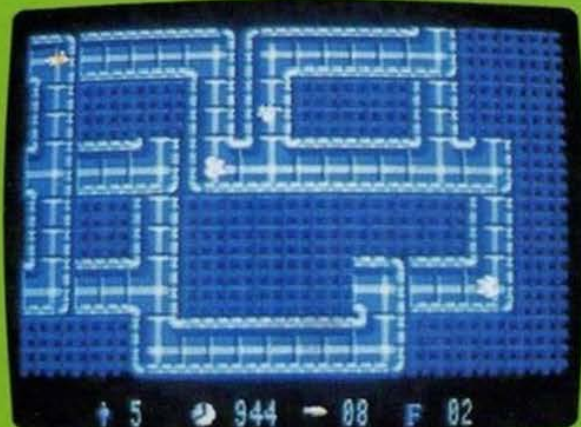
A voi la scelta.

MAGICS

Merlino ben deciso a vincere il primo premio al Sabba del secondo millennio ha deciso di preparare la più strabiliante pozione che mai stregone abbia visto prima. Per procurarsi gli ingredienti necessari si è spinto persino nel tenebroso castello dei sogni, dove, ben custoditi da mostruosi guardiani, potrà trovare ciò che cerca. Nei dieci livelli di questo fantastico mondo e con il solo aiuto dei suoi magici poteri dovrà scoprire il modo migliore di impossessarsi dei necessari tesori. Ma poiché ad alcuni di essi sono legati imprevedibili incantesimi. Merlino dovrà porre molta attenzione, ricordandosi bene di prendere la chiave per uscire da ogni stanza.

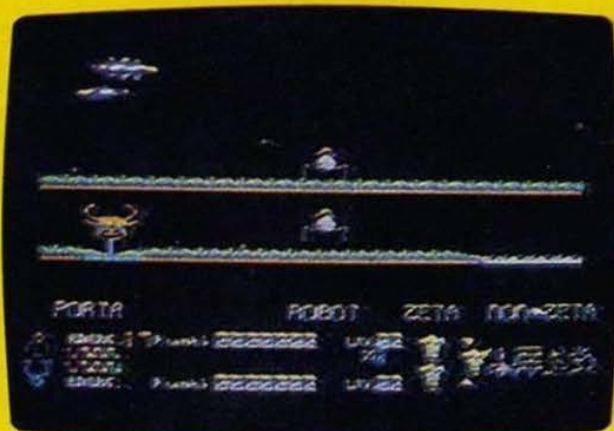
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
FUOCO+JOYSTICK IN BASSO	incantesimi

ORDINAMENTO

Anche in questo gioco hai ha disposizione un certo periodo di tempo per riuscire a costruire un percorso i cui componenti sono disposti in modo disordinato nella schermata. Il tuo compito è ovviamente reso più difficile della presenza di esseri ostili il cui tocco è mortale e che faranno di tutto per renderti la vita impossibile. Per difenderti puoi colpire i tuoi nemici con la pistola o girare il quadrato in cui ti trovi cercando di farli schiantare contro il bordo del quadrato prima che possano tornare indietro. Buon divertimento!

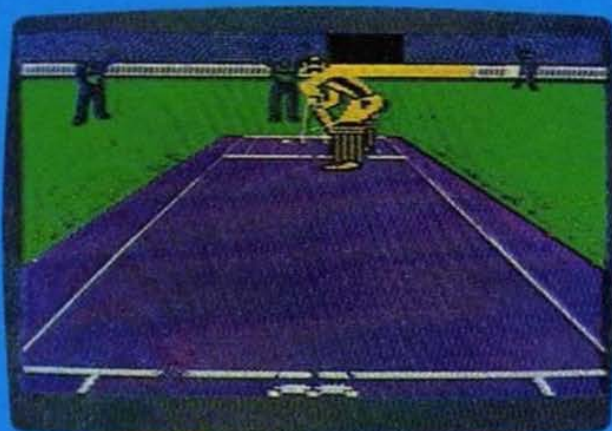
JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita e girare quadrato
SPARO+ DIREZIONE	per sparare
F	inizio/fine pausa

ADARAS

Guida il tuo mezzo spaziale attraverso 5 pianeti popolati da alieni ostili. La superficie di ogni pianeta è visualizzata sulla parte alta dello schermo, mentre nel mezzo puoi vedere il cancello dell'iperspazio, l'area zeta e l'area non zeta. Questa parte dello schermo viene sostituita con una immagine speculare della superficie del pianeta superiore quando sei riuscito a distrugge-re 3 o più ondate di alieni. Per trasferirli nella parte inferiore del pianeta devi trovare un alieno che, se colpito, si trasforma per alcuni secondi in un anello rotante e volare attraverso questo. Quando avrai distrutto un numero sufficiente di nemici sarai in grado di raggiungere un nuovo pianeta volando attraverso il cancello dell'interspazio. Tieni presente che il tuo robot Adaras esplode sia quando hai troppa energia (robot bianco) sia quando ne hai troppa poca (robot nero). La quantità di energia aumenta e diminuisce a seconda che tu colpisca o ti faccia colpire dagli alieni. Per scaricare o recuperare energia puoi volare sull'area zeta e fermarti. Allora il tuo robot atterrerà e per poter riprendere il volo dovrai correre all'estremità dell'area zeta e saltare.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita
F1	inserire/disinserire pausa
SPAZIO	livello difficoltà/ stato durante gioco
Q	fine partita

CRICKET

Dopo tanti sport famosi ecco arrivare sui vostri video il più inglese degli sport: il cricket. Di norma il cricket si disputa sopra un campo della lunghezza di circa 20 metri. Sopra ciascuno dei lati minori del campo è posta una specie di porta formata da 3 pioli tenuti insieme da due regoli di legno. Le due squadre comprendono 11 giocatori ciascuna che sono muniti di una apposita mazza con la quale possono colpire la palla secondo determinate regole che disciplinano il movimento delle squadre sia nella fase di attacco che in quella di difesa (tali regole in questo caso sono gestite dal computer). La partita prevede due turni di attacco e di difesa per ciascuna delle squadre in campo. I punti possono essere segnati solo dalla squadra che attacca la quale mette in campo un solo giocatore alla volta, ossia il battitore che, dotato di mazza, ha il compito di intercettare la palla lanciata dal lanciatore il quale a sua volta deve colpire la porta avversaria. La mazza si controlla col joystick e premendo lo sparo più o meno a lungo si stabilisce la forza di battuta.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita

SKATE BOARD

Dopo mesi di combattimenti contro tutti i rivali esibizionisti di skate board di tutta la città le dispute sono sfociate nella violenza con schermaglie che sorgono dappertutto. Al fine di ristabilire la pace e l'armonia tra i vari percorritori delle vie cittadine è stato organizzato un incontro a livello ufficiale e il compito di questa competizione sarà ristabilire una volta per tutte, quali sono i migliori pattinatori. La gara è composta da 10 prove che si svolgono per tutta la città e ogni partecipante prende parte a ognuna di esse. Lo scopo è colpire le 8 bandierine posizionate su ogni percorso e raggiungere il traguardo entro il tempo limite. I pochi schettinatori che completeranno tutte e 10 le prove diventeranno menbri onorari del Club dei Migliori.
Riuscirai a Qualificarti?

JOYSTICK PORTA 2

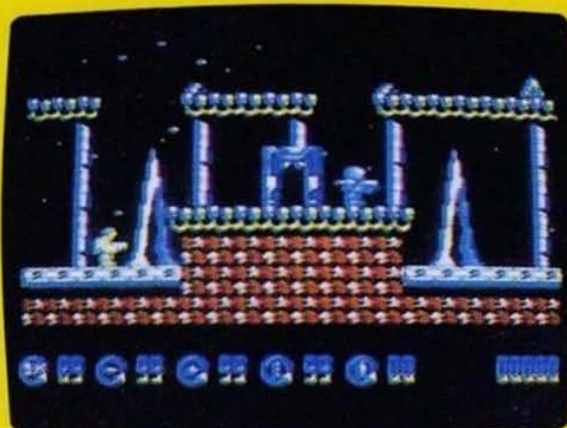
FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	pausa
RESTORE	ricomincia

AVANTI TUTTA

Siete intrappolati nella base spaziale del pianeta nemico Vectron, difesa da sofisticati armamenti. Per fuggire dovrete riuscire ad attraversare col vostro astro-caccia svariati settori muniti di missili e cannoncini laser e pattugliati da agguerrite squadriglie di astronavi. La vostra navicella spaziale è armata di missili aria-aria; non esitate quindi a lanciarvi in questo combattimento mortale dove le armi non possono sostituire i riflessi, il coraggio e la determinazione. Ricordatevi che l'unica via di fuga è sbarrata da un muro: abbattetelo prima di schiantarvi contro di esso e preparatevi a smaltellare pezzo a pezzo la poderosa astronave madre evitando nel frattempo il fuoco nemico.

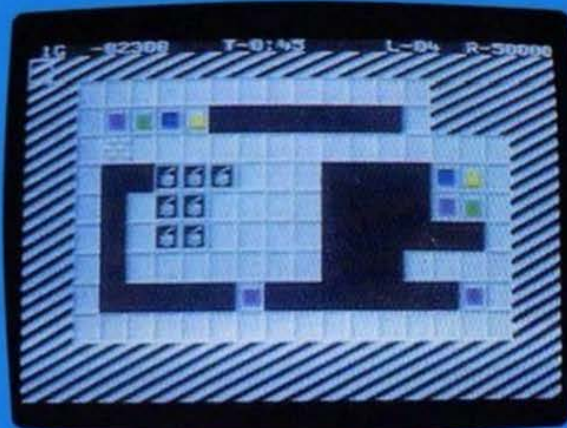
JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio gioco
RUN/STOP	inizio/fine pausa
P	fine partita

SISTEMA EOLIS

L'intero mondo è in pericolo: tutti i pianeti del sistema solare sono minacciati dalla potentissima arma biologica progettata dagli scienziati del sistema Eolis.
A bordo del tuo missile, sarai trasportato da un pianeta all'altro di questo sistema nemico per riuscire a recuperare tutti i componenti dell'arma biologica. Per riuscire nell'impresa dovrai neutralizzare le numerose difese di ogni pianeta; ma non preoccuparti perché avrai a tua disposizione scudi energetici, munizioni, bombette e corde. Questi strumenti di difesa ed attacco non sono ovviamente illimitati, ma fortunatamente potrai trovarli anche sui pianeti.
Una volta raccolti tutti i pezzi della potentissima arma dovrai risalire a bordo del tuo missile per fare rotta verso un altro pianeta.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita e sparo
SPAZIO	per lanciare corda
H	inizio pausa
S	fine pausa
JOYSTICK GIU'	per lanciare bombe

ACCOPPIATE

Ecco un gioco che metterà a dura prova la vostra abilità ed il vostro acume tattico. In un tempo molto breve dovete riuscire ad accoppiare i quadratini dello stesso colore in modo che si trasformino in muro.
Fate molta attenzione alla disposizione dei quadratini perché potreste rischiare di costruire un muro e bloccare al suo interno un quadratino o peggio potreste trasformare in muro più pezzi contemporaneamente e perdere così la possibilità di accoppiare tutti i quadratini.
In caso di errore non disperatevi perché avrete a vostra disposizione delle bombette con le quali potrete facilmente aprire un varco nel muro.

JOYSTICK PORTA 1 e/o 2

C=	schermate successive
F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	2 giocatori in squadra
SPAZIO	inizio partita

DEMOLIZIONI

Una versione tutta nuova del gioco dei mattoncini da colpire con la pallina. Dovete infatti demolire il muro muovendo la pallina stessa e non la solita racchetta. I mattoni hanno diversi colori e per essere distrutti devono essere colpiti quando la pallina è del loro stesso colore.
Voi potete scegliere il colore della pallina colpendo i relativi mattoni contrassegnati, stando ben attenti a selezionare il colore giusto per non togliervi la possibilità di abbattere completamente il muro. Una volta demoliti tutti i mattoni si aprirà la via per uscire dalla schermata e passare al livello successivo.
Come se non bastasse dovrete fare molta attenzione a non colpire dei piccoli robots che faranno di tutto per rendervi la vita difficile!

JOYSTICK PORTA 2

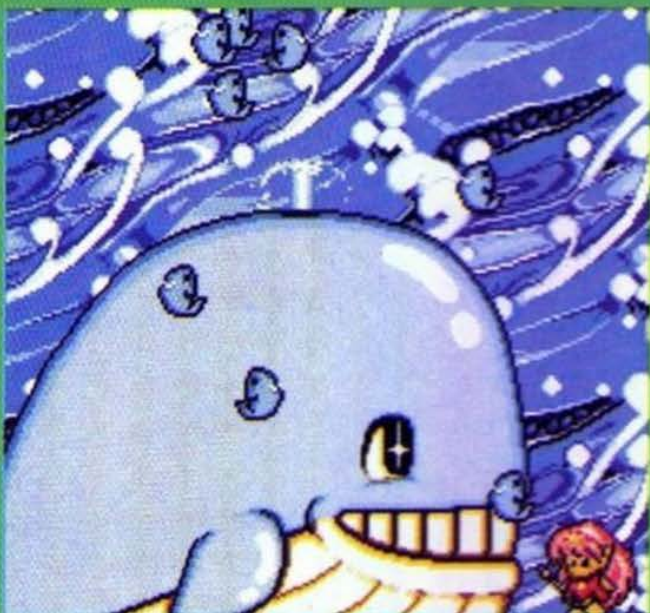
F1	inizio partita
F3	inserimento chiave per schermate successive
F5	suono si/no
RUN/STOP	inizio/fine pausa

ELIO

Voi siete Elio, una simpatica unità biomeccanica, con l'importante missione di disattivare 3 reattori nucleari celati nella profondità di una cittadella fortificata. Per far ciò dovrete farvi aiutare da un gigantesco aracnide meccanico dotato di incredibili poteri.
Il problema è che dovrete cercare i pezzi di questo essere sparsi in un enorme labirinto (più di 100 schermi). Inoltre con la vostra rete potrete catturare un esercito di aiutanti che, se ben utilizzati, vi faciliteranno la missione.
Attenzione che questi esseri vanno tenuti in gabbia, ma se vi troverete in crisi energetica essi scapperanno irrimediabilmente! Il tempo della missione è di 30 minuti o 20 in caso decidiate di utilizzare l'aracnide già assemblato: starà a voi decidere la tattica migliore per portare a termine con successo la missione.

JOYSTICK IN PORTA 1 OPZIONALE

SPARO o SPAZIO	inizio partita
C=	sinistra
SHIFT SIN.	destra
:	giù
@	su
SPAZIO	sparo
DIREZ. + SPARO	lancio rete
GIU' e SU	per saltare
GIU'	orologio
GIU'+ SPARO	visualizza le icone
DES.SIN.	scelta icona
SPARO	conferma icona (libera animale)
ICONA E	fine partita

Rodland

Nel villaggio delle fate la vita è felice: tutti sono carini e gentili e hanno grandi occhioni teneri. Un giorno malaugurato il malvagio Maboot decide però di porre fine a tanta zuccherosa paciosità e rapisce la madre di due fate gemelle per tenerla in ostaggio finché non saranno accolte le sue richieste - tra le quali fare la faccia feroce, essere scortesi con il prossimo e indurire quegli insopportabili occhioni teneri. Ovviamente le fate gemelle, Tam e Rit, non si piegano al ricatto e, munite delle magiche Scarpe Arcobaleno dell'anziano del villaggio e delle Bacchette di Sheesanomo del padre si mettono in cerca della mamma per fare in modo che il villaggio delle fate torni ad essere la capitale mondiale della melassa.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE

N° 63

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

1 BOBI - 2 CAMPIONATO MONDIALE
3 TAFFY - 4 L'ARMA SACRA
5 SHARK - 6 QUADRI
7 RAID - 8 BOWLING
9 DISK BALL - 10 FANTASMI
11 BOXE - 12 RAID MORTALE
13 GOLD FEVER - 14 IPER NAVETTA
15 XIFIRRIS

LATO B

16 PERCORSO SOSPESO
17 UP'N' DOWN - 18 SIMONETTA
19 GRAN CIAMBELLANO
20 ULTIMO BALUARDO -21 MAGICS
22 ORDINAMENTO - 23 ADARAS
24 CRICKET - 25 SKATE BOARD
26 AVANTI TUTTA - 27 SISTEMA EOLIS
28 ACCOPPIATE
29 DEMOLIZIONI - 30 ELIO

QUESTA CASSETTA
E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI